

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian bagian yang bersifat prosedural, maksud dari bagian prosedural sendiri adalah bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagian peneliti merancang alur penelitiannya mulai dari pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga analisis data yang digunakan. Hal itu ditegaskan oleh pendapat yang diungkapkan Sugiyono yaitu “metode penelitian adalah sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian ini menggambarkan bagaimana tahapan-tahapan atau cara dalam melakukan penelitian. Adapun kerangka rancangan yang biasa digunakan dalam suatu penelitian menurut Subroto dkk. (2016, hlm. 34) meliputi “Menentukan jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat (setting) penelitian, menentukan subjek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, prosedur penelitian (terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan) instrumen penelitian dan teknik analisis data”. “Rancangan berarti struktur, kerangka, bentuk atau desain” hal itu diungkapkan Subroto dkk. (2016, hlm. 34). Metode penelitian harus disesuaikan dengan tujuan dan masalah dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/ CAR*). Jenis dan rancangan penelitian ini sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Adapun prinsip dan karakter dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) seperti yang telah disampaikan oleh Subroto dkk. (2016) memiliki lima prinsip dan karakter sebagai berikut :

- 1) Prinsip yang pertama berimplikasi pada sifat ptk sebagai suatu upaya yang berkelanjutan dan berlangsung secara siklik sampai terjadinya peningkatan, perbaikan atau kesembuhan proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Prinsip yang kedua ini mengisyaratkan agar proses dan hasil pembelajaran direkam dan dilaporkan secara sistematis dan terkendali menurut kaidah ilmiah.

Muhamad Iqbal, 2017

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (*Teaching Game For Understanding*) PADA PERMAINAN
ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN
PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL**

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 3) Prinsip ketiga mensyaratkan bahwa dalam menyelenggarakan penelitian tindakan kelas peneliti tetap menggunakan kaidah-kaidah ilmiah.
- 4) Masalah harus didiagnosis dari kancan pembelajaran yang sesungguhnya, bukan sesuatu yang dibayangkan akan terjadi secara akademik.
- 5) Prinsip kelima motivasi untuk memperbaiki harus tumbuh dari dalam, bukan sesuatu yang bersifat instrumental. (hlm.8-9)

Dari penjelasan di atas dapat kita pahami bahwa PTK mempunyai prinsip-prinsip yang tidak dapat dilepaskan seperti halnya penelitian lain. Oleh karena itu dalam PTK harus diperhatikan setiap tahapan-tahapan dalam melakukan penelitian, sehingga PTK yang kita buat tidak melanggar prinsip - prinsip yang telah ditetapkan.

Seperti halnya penelitian yang lainnya PTK juga dilakukan dengan kaidah-kaidah ilmiah, tetapi PTK berbeda dengan penelitian formal akademik lainnya, perbedaan itu dapat di gambarkan melalui tabel di bawah ini :

Tabel 3. 1 Alur Penelitian PTK Model Kurt Lewin

ASPEK PERBEDAAN	PTK	PENELITIAN LAIN
Masalah Penelitian	Masalah aktual tentang praktek pembelajaran (dari dan dihadapi oleh guru)	Bukan masalah praktek pembelajaran dan tidak bersumber dari guru
Peneliti utama	Guru berkolaborasi dengan pihak lain.	Sebagai pendamping/ pembantu
Desain penelitian	Lentur atau fleksibel	Formal dan kaku
Analisis data	Segera atau seketika dan tidak menuntut teknik statistik yang rumit	(Mungkin) bisa ditunda dan umumnya menuntut penggunaan analisis statistik yang rumit
Format laporan	Lebih luwes sesuai kebutuhan	Formal dan kaku

Sumber: (PPT bahan ajar PTK)

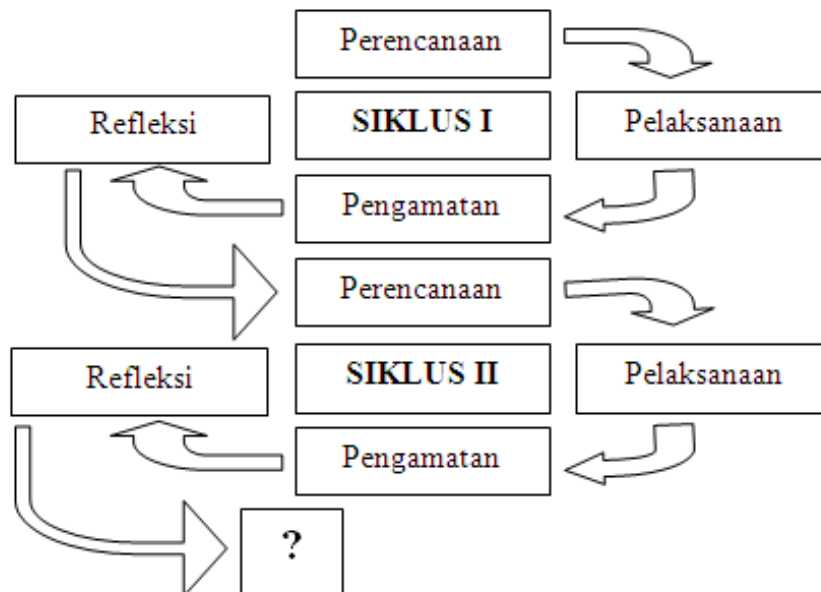
Berdasarkan aspek perbedaan antara PTK dengan penelitian lain yang telah diuraikan dalam tabel di atas, dengan demikian peneliti menggunakan PTK sebagai metode penelitian dalam skripsi ini.

Dari pemaparan di atas dapat kita pahami bahwa metode penelitian terdiri dari langkah-langkah atau sistem yang harus ditempuh oleh seorang peneliti untuk menjadikan penelitiannya lebih sistematis dan terstruktur. Tidak hanya itu dengan melakukan langkah-langkah tersebut peneliti dapat dengan mudah dalam menjalankan setiap tahapan-tahapan dalam suatu penelitian yang sedang dilakukan.

Pada dasarnya dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guru dapat pengalaman yang lebih dalam praktik pembelajaran secara efektif. PTK juga dapat memberikan manfaat kepada guru untuk berinovasi dalam praktik pembelajaran karena guru merupakan ujung tombak pelaksana pendidikan di lapangan. Dengan PTK guru bisa lebih percaya diri dalam melakukan setiap perubahan yang positif di bidang pelaksana pendidikan.

Sesuai dengan rancangan PTK, maka prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah diungkapkan oleh Subroto dkk. (2016, hlm. 37) yaitu, “tahapan merencanakan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis, dan refleksi. Tahap ini bersifat daur ulang atau siklus”.

Sesuai dengan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan di atas, maka untuk mempermudah alur penelitian dibuat skema prosedur penelitian. Tahapan tersebut dilakukan setelah melakukan observasi terlebih dahulu, sehingga peneliti mendapatkan gambaran mengenai karakteristik keterampilan siswa dalam mengikuti aktivitas belajar pada kegiatan pembelajaran permainan *rounders*. Supaya dalam penelitian itu dapat dilakukan dengan benar, maka dibutuhkan alur penelitian dalam bentuk bagan sebagai pedoman selama melaksanakan tindakan pada setiap siklus yang akan dijalankan. Berikut adalah alur atau skema dalam penelitian tindakan kelas yang memuat dua siklus.



Gambar 3. 2

Alur Penelitian PTK Model Kurt Lewin

Sumber: Arikunto dkk. (2015, hlm. 42)

Berdasarkan alur atau tahapan penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan oleh para ahli maka harus disusun tahapan atau langkah-langkah penelitian sebagai cara pemecahan masalah yang akan diteliti, maka dalam penelitian ini dilakukan tahapan atau tindakan sebagai berikut:

Jumlah siklus tergantung pada ketercapaian Standar Ketuntasan Minimal (SKM) atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kelas serta sekolah yang di teliti. Tindakan atau pertemuan dan siklus berbeda, setiap siklus terdiri minimal 2 tindakan atau pertemuan, setiap PTK terdiri atas minimal 2 siklus.

1) Tahap Merencanakan Tindakan

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN

PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kegiatan merencanakan tindakan terdiri atas empat kegiatan di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan media bettingtee dan modifikasi bola pada pembelajaran permainan rounders.
- b. Mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan yaitu dengan menerapkan media atau alat yang sudah dimodifikasi dalam pembelajaran aktivitas permainan rounders. Adapun alat yang dimodifikasi adalah bola dan battingtee.
- c. Menyusun dan mengembangkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data seperti membuat lembar observasi yaitu :
 - Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat seluruh kejadian yang muncul saat pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal itu harus sistematis karena dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam proses pengolahan dan analisis data.
 - Menggunakan media kamera untuk mendokumentasikan fakta atau kejadian serta data-data penting yang akan terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dijadikan media untuk evaluasi atau koreksi pada saat pembelajaran itu sedang berlangsung.
- d. Melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan untuk menguji keterlaksanaan rancangan atau tindakan

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menggambarkan deskripsi tindakan yang akan diterapkan, skenario kerja tindakan perbaikan serta prosedur tindakan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti menerapkan pentahapan pembelajaran *closed - open skill* pada permainan rounders, adapun pentahapan nya sebagai berikut :

Tabel 3.2

Pentahapan pembelajaran *closed – open skill* pada permainan rounders

Sumber (Mengacu Pada kontinum empat kategori dari Mahendra 2010, hlm.11)

Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3	Tahap 4
Bola yang akan dimainkan menggunakan bola volli dan hanya dilemparkan dengan dua tangan	Bola yang akan di pukul disimpan pada battingtee. Dan di pukul menggunakan tongkat pukul	Bola yang akan di pukul dilambungkan sendiri oleh pemukul kemudian di pukul.	Bola dilambungkan oleh lawan (bowler), kemudian dipukul.

- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sambil di amati oleh observer yang bertugas mengamati peneliti yang bertugas menjadi seorang guru.proses pengamatan yang dilakukan oleh observer harus di dasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif. Dalam penelitian ini keterampilan yang diamati adalah keterampilan memukul dan menangkap bola.

3) Tahap Melakukan Observasi

Menurut Subroto dkk. (2016, hlm. 38) “tahap observasi adalah tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tahap ini ditujukan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi”. Dalam penelitian ini subjek yang di amati

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adalah keterampilan bermain siswa dalam melakukan pukulan dan menangkap bola dalam permainan rounders melalui pentahapan pembelajaran *closed – open skill*.

4) Tahap Analisis dan Refleksi

Setelah tahapan tahapan di atas selesai maka tahapan yang selanjutnya akan dilakukan adalah tahapan analisis dan refleksi terhadap data yang telah di rekam. Dalam tahap ini menurut Subroto dkk. (2016)

ada empat kegiatan yang harus dilakukan , yaitu: (1) menentukan prosedur analisis; (2) membuat refleksi tindakan apa yang telah terjadi dan tidak terjadi, mengapa segala sesuatu terjadi dan atau tidak terjadi, serta menjajagi alternatif-alternatif solusi yang perlu di kaji, di pilih dan dilaksanakan untuk mewujudkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. (3) merumuskan dampak tindakan, dan (4) menentukan kriteria dan rencana bagi tindakan daur berikutnya. (hlm. 39)

Dari pemaparan di atas dapat kita pahami bahwa refleksi adalah tahap evaluasi atau koreksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan oleh seorang peneliti yang bertugas menjadi guru. Tahapan ini didiskusikan antara observer dengan peneliti.

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua tindakan dan siklus. Apabila 2 siklus dan dua tindakan belum mendapatkan hasil yang sesuai, maka peneliti akan melanjutkan ke siklus dan tindakan selanjutnya sampai tujuan dari penelitian ini tercapai, akan tetapi peneliti berharap dengan dua siklus dan dua tindakan hasil penelitian ini bisa tercapai. Adapun bentuk tindakan pada setiap siklusnya yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini dijelaskan di bawah ini:

Siklus I:

1) Perencanaan

Perencanaan Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah di tetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil yang di kemas dalam bentuk permainan rounders.

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada siklus I tindakan ke-I tugas geraknya adalah melakukan gerakan memukul bola dengan menggunakan battingtee dan menangkap bola, pada siklus I tindakan ke-1 ini bola yang digunakan adalah bola sepak yang berbahan plastik. Tujuannya agar anak mudah dalam melakukan pukulan dan tangkapan bola. Untuk dapat melakukan tugas gerak tersebut maka guru terlebih dahulu memberikan permainan sederhana yang dapat mengarah pada tugas gerak yang dilakukan.

Permainan sederhana yang dapat diterapkan pada siklus 1 tindakan ke-1 ini yaitu permainan berburu rusa. Permainan ini terdiri dari dua regu yaitu regu yang berperan sebagai rusa dan pemburu, yang berperan sebagai pemburu bertugas mengenai bola pada rusa dengan cara dilemparkan agar mengenai rusa sebanyak-banyaknya, setiap lemparan bola mengenai bagian tubuh rusa dalam hal ini yang menjadi sasaran lemparan atau tembakan yaitu bagian bawah tubuh dari lutut sampai telapak kaki dan yang berperan sebagai rusa harus berusaha menghindari tembakan bola yang dilakukan oleh pemburu, adapun menghindari bisa dengan cara berlari, lompatan ataupun berpindah tempat dengan cepat. Setiap terjadi perkenaan tembakan bola pada rusa maka yang terkena tembakan akan langsung menjadi pemburu.

Setelah selesai aktivitas permainan berburu rusa, proses pembelajaran selanjutnya masuk pada materi inti yaitu pelaksanaan aktivitas permainan rounders yang di sederhanakan, pada permainan ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok berjumlah 4 orang dan di pertandingkan 4 x 4. Permainan rounders pada pertemuan ini dengan menggunakan bola voli yang hanya dilemparkan oleh pemukul, setelah dilemparkan siswa tersebut langsung berlari menuju base ataupun melewati base dan langsung kembali ketempat semula, adapun jumlah base pada pertemuan ini hanya berjumlah satu. Tugas regu pemukul yaitu memukul bola pada battingtee dan berlari melewati setiap base, pelari diperbolehkan diam pada setiap base ataupun langsung melewati base yang telah ditentukan. Jika pelari berhasil melewati setiap base tanpa berhenti maka regu pelari mendapatkan point 2 namun jika pelari berhasil melewati satu persatu base yang ada maka mendapatkan 1 point.

Kemudian di siklus I tindakan ke-II tugas geraknya adalah melakukan tugas gerak yang hampir sama seperti tindakan ke-I , akan tetapi pada tindakan ke-II ini

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN

PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bola yang di pukul menggunakan battingtee dan menggunakan bola voli, sebelum masuk pada aktivitas gerak tersebut guru terlebih dahulu melakukan pemanasan dengan permainan jala ikan. Cara bermain jala ikan yaitu siswa dibagi menjadi 2 kelompok ada yang berperan sebagai ikan dan ada yang berperan menjadi jala, tugas yang menjadi jala yaitu menangkap ikan dengan cara di sentuh sebanyak-banyaknya setiap ikan yang sudah tertangkap maka akan menjadi jala, regu yang menjadi jala harus berpegangan tangan satu dengan yang lainnya dan tidak boleh terlepas saat akan menangkap ikan.

Setelah melakukan permainan jala ikan selanjutnya masuk pada tugas gerak lanjutan dari tindakan ke-I yaitu aktivitas memukul menggunakan media battingtee dan penggunaan bola voli. Pada aktivitas gerak ini pelaksanaannya sama seperti pada tindakan ke-I, siswa di bagi menjadi beberapa kelompok bermain, kali ini bermain dengan menggunakan 2 base. Siswa yang sudah melakukan pukulan berlari menuju setiap base. Jumlah siswa yang bermain pada siklus 1 tindakan 2 ini 6 x 6. Setelah selesai permainan tersebut guru mengintruksikan siswa untuk kembali berkumpul dan memberikan evaluasi

1) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah di tetapkan di siklus I tindakan ke-I dan ke-II.

2) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-I dan ke-II.

3) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II.

Siklus II:

1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah di tetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil yang di kemas dalam bentuk permainan rounders.

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN

PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada siklus II tindakan ke-I sama halnya dengan siklus I tindakan II hanya saja pada kali ini aturan dan cara melakukan pukulan di rubah. Fokus pembelajaran pada saat ini yaitu melakukan aktivitas gerak memukul tanpa menggunakan battingtee namun hanya dengan cara melambungkan sendiri bola yang akan di pukulnya kemudian melakukan pukulan, adapun yang bertugas sebagai penjaga peraturanya menangkap bola kemudian mematikan pelari dengan cara menyentuh bola pada base agar pelari tidak bisa berlari ke base selanjutnya dan regu penjaga mendapatkan point.

Sebelum masuk pada permainan guru terlebih dahulu memberikan tugas gerak memukul bola dengan cara dilambungkan oleh pemukul, seperti siklus sebelumnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk melakukan tugas gerak tersebut dan secara bergantian melakukannya. Lalu selanjutnya guru memberikan intruksi pada semua siswa untuk berkumpul dan menjelaskan materi inti, aturan permainan dan cara melakukannya, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan aktivitas permainan rounders. Adapun base yang harus dilewati berjumlah 4 base, untuk ketentuan point pelari jika pelari bisa berlari melewati semua base secara langsung maka mendapatkan point 2, namun jika melewati setiap base secara bertahap maka mendapatkan point 1.

Pada siklus II tindakan ke-II tugas geraknya adalah gerakan memukul, menangkap dan kerjasama antar teman hanya saja dalam pemanasan permainannya diganti dengan permainan bola keranjang. Cara bermainnya, siswa dibagi menjadi 2 kelompok sama banyak. Setelah terbentuk tim, ada perwakilan 1 orang tiap timnya untuk suit mana tim yang menang dan mana tim yang kalah, tim yang menang akan memegang bola pertama. Aturan bermainnya yaitu, setiap tim di beri satu buah keranjang untuk saling berusaha memasukan bola ke keranjang yang tersedia di tim lawannya agar mendapatkan poin. Setiap tim berusaha mempertahankan bola sesama teman satu timnya dan jangan sampai terebut oleh lawan. Setelah siswa melakukan pemanasan melalui permainan, guru menginstruksikan siswa untuk berkumpul dan menjelaskan permainan inti yaitu permainan rounders, setelah menjelaskan aturan permainan rounders kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sama

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (*Teahing Game For Understanding*) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN

PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

banyak pada permainan kali ini aturan permainan menggunakan peraturan yang hamper sama seperti aturan permainan sebenarnya, yaitu bola yang akan dipukul dilambungkan oleh lawan kemudian di pukul dan berlari kesetiap base, adapun base yang digunakan pada permainan kali ini berjumlah 5 base. Setelah pelari berhasil melewati semua base tanpa tersentuh bola, maka kelompok pelari mendapat point.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cigondewah 3, desa Cigondewah Hilir Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40215. Penelitian rencana akan dilaksanakan selama empat minggu (empat kali pertemuan atau empat kali tindakan) dan dikompilasi dalam dua siklus, terdiri atas dua tindakan. Jika hasil belum memenuhi target maka waktu, siklus, dan tindakan akan ditambah.

Sedangkan subjek dari penelitian ini adalah para siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cigondewah 3 Kabupaten Bandung dengan jumlah tak sesuai kehadiran siswa pada saat pembelajaran atau tindakan sedang berlangsung.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2008, hlm. 102) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performace Assesment Instrument*).

Menurut Mitchell dkk (2013, hlm. 48) Mengungkapkan bahwa “*Seven components of games performance are defined in the games performace assisment instrument, although not all components apply equally to all games. Following are brief descriptions and examples of each component of game performace*”. Artinya

tujuh komponen permainan kinerja didefinisikan dalam instrument penelitian kinerja game, meskipun tidak semua komponen berlaku untuk semua game. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian.

Tabel 3.3

Komponen Game *Performace Assesment Instrument* (GPAI)

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Base (Perlindungan)	Softball player starts in base position (fielding position) before each pitch. Artinya pemain softball memulai pada posisi base (posisi lapangan) sebelum setiap lemparan.
Decision making (Keputusan yang diambil)	Batters-decide pitch and placement of shot. Artinya pemukul-menentukan lemparan dan penempatan lemparan. Fielders-decide where to throw the ball. Artinya pemain lapangan-menentukan dimana melempar bola. Pitchers-decide how to deliver the ball. Artinya pemain pelambung tengah-menentukan bagaimana menyerahkan bola.
Skill execution (Melaksanakan keterampilan)	Player fields cleanly. Artinya pemain menguasai lapangan dengan baik. Player throws accurately to target. Artinya pemain melempar secara akurat

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (*Teahing Game For Understanding*) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>ke target.</p> <p>Player hitseffectively (maximizes scoring, minimizes out). Artinya pemain memukul dengan baik (memaksimalkan penilaian, meminimalkan keluar).</p>
Memberi dukungan (Supporting)	<p>Shortstop moves to be a “relay” fielder for an outfielder. Artinya Shortstop bergerak menjadi “relay” pemain lapang untuk pemain luar.</p>
Menjaga/ menandai (Guarding, or marking)	<p>First or second-base players stays at the base during the pitch to prevent an offensive player from stealing. Artinya pemain base pertama atau kedua diam di base selama lemparan untuk mencegah pemain penyerang dari pencurian.</p>
Covering (Melindungi)	<p>Softball, baseball, or cricket fielders back up the bases or stumps to prevent overthrows. Artinya pemain softball, baseball atau cricket menyokong base atau tonggak untuk mencegah perobohan.</p>
Adjusting (Penyesuaian)	<p>Softball or cricket fielders adjust their positions according to the strengths and weaknesses of batters and to whether batters are left- or right- handed. Artinya pemain lapangan softball atau cricket menyesuaikan posisi mereka sesuai dengan kekuatan dan kelemahan pemukul dan jika pemukul adalah pengguna tangan kiri atau kanan.</p>

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan rounders melalui pentahapan pembelajaran, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *decision making* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *skill execution* (efektif, tidak efektif) dan perlindungan, tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari/ *Base* (sesuai, tidak sesuai), berikut ini gambarnya.

Tabel 3.4
Aspek yang di ambil dari beberapa komponen

Komponen penampilan bermain	Kriteria
Decision making (Keputusan yang diambil)	Students make the appropriate play for the situation. Artinya siswa membuat permainan sesuai dengan situasi.
Skill execution (Melaksanakan keterampilan)	Students field the ball cleanly. Artinya siswa menguasai bola dengan baik.
Base (Perlindungan)	Students are in an appropriate start position. Artinya siswa berada pada posisi start yang sesuai.

Berikut ini format GPAI yang akan digunakan untuk menilai keterampilan permainan kasti:

Game Performance Assessment Instrument :

Striking and Fielding Games

Class: Evaluator : Team:Game:

Observation dates (a)..... (b)..... (c)..... (d).....

Components and Criteria

- Skill execution: Students field the ball cleanly
- Decision Making: Students make the appropriate play for the situation
- Base: Students are in an appropriate start position.

Recording Procedures

- Use a tally to mark the observed category.
- Mark each player's responses during the game. If the player you are evaluating is fielding the ball, be sure to mark whether the player made an appropriate (A) or inappropriate (IA) decision and whether the fielding was executed efficiently (E) or inefficiently (IE).

Tabel 3.5

Format GPAI

Mitchell dkk (2013, hlm.51)

No	Nama Siswa	Decision Making (Keputusan yang diambil)		Skill Execution (Melaksanakan keterampilan)		Base (Tempat hinggap bagi seorang pemain)		Jumlah Game Performace
		A	IA	E	IE	A	IA	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
Ket: A = Appropriate (sesuai) IA = Inappropriate (Tidak sesuai) E = Effective (efektif) IE = Ineffective (Tidak Efektif)								

Indikator setiap komponen GPAI yang terdapat dalam permainan kasti dibedakan atas regu penyerang dan regu bertahan.

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDRS MELALUI PENTAHAPAN PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.6

Indikator-indikator komponen GPAI yang terdapat pada regu penyerang dan regu bertahan

- Regu Penyerang

Decision Making (Keputusan yang Diambil)

Keterangan penilaian	
A = Appropriate (sesuai)	IA = Inappropriate (tidak sesuai)
Indikator Batters (Pemain Pemukul)	Indikator Batters (Pemain Pemukul)
Siswa mengambil keputusan untuk memukul bola sehingga bola tersebut susah di ambil lawan atau home run.	Siswa mengambil keputusan untuk memukul bola namun ketika memukul bola tersebut luncas atau meleset sehingga mempermudah lawan mendapat bolanya.
Siswa memukul bola ketika dia merasa mampu bola lemparan tersebut dapat bisa di pukul.	Siswa tetap memukul bola ketika dia merasa kurang yakin bahwa bola tersebut tidak dapat dipukul.
Siswa memukul bola ketika lemparan bola tersebut sesuai dengan permintaan lemparannya sehingga bola dapat dipukul.	Siswa tetap memukul bola walaupun lemparan bola tersebut tidak sesuai dengan permintaan lemparannya sehingga tidak terpukul.

Skill Execution (Melaksanakan keterampilan)

Keterangan penilaian	
E = Effective (efektif)	IE = Ineffective (tidak efektif)
Indikator Batters (Pemain Pemukul)	Indikator Batters (Pemain Pemukul)

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN

PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<p>Siswa pemukul dapat memukul bola hingga home run dan berlari sampai ke base dan membawa poin 2.</p> <p>Siswa pemukul bola dapat memukul bola dan berlari ke setiap base dengan aman dan membawa poin.</p> <p>Siswa pemukul dapat memukul bola dengan benar.</p>	<p>Siswa pemukul bola tidak dapat memukul bola hingga home run namun mampu berlari ke tiang hinggap satu, dua, tiga secara bertahap dan membawa poin 1.</p> <p>Siswa pemukul bola tidak dapat memukul bola</p> <p>Siswa pemukul bola dapat memukul bola dengan luncas atau meleset.</p>
--	---

Base (Tempat hinggap bagi seorang pemain)

Keterangan penilaian	
<p>A = Appropriate (sesuai)</p> <p>Siswa pemukul berlari menuju base dengan aman.</p> <p>Tidak terjadinya penumpukan siswa pemukul di salah satu base.</p> <p>Siswa pemukul yang berada di base membawa poin.</p>	<p>IA = Inappropriate (tidak sesuai)</p> <p>Siswa pemukul tidak dapat berlari menuju base dengan aman.</p> <p>Terjadinya penumpukan siswa pemukul di salah satu base.</p> <p>Siswa yang berada di base tidak membawa poin.</p>

- Regu Bertahan

Decision Making (Keputusan yang Diambil)

Keterangan penilaian	
<p>A = Appropriate (sesuai)</p> <p>Indikator Pitchers (Pelambung Bola Tengah)</p> <p>Siswa melempar bola kepada pemukul sesuai permintaan dari pemukul.</p> <p>Siswa melempar bola kepada pemukul dengan benar.</p> <p>Siswa melempar bola kepada pemukul tidak mempersulit pemukul.</p>	<p>IA = Inappropriate (tidak sesuai)</p> <p>Indikator Pitchers (Pelambung Bola Tengah)</p> <p>Siswa melempar bola kepada pemukul tidak sesuai permintaan pemukul.</p> <p>Siswa melempar bola kepada pemukul tidak benar.</p> <p>Siswa melempar bola kepada pemukul dengan mempersulit pemukul.</p>

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<p>Indikator Fielder (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <p>Siswa melempar bola kepada temannya yang sedang berjaga di base yang akan dituju oleh lawan agar dapat meng tik lawan.</p> <p>Siswa melempar bola kepada temannya yang dekat dengan pelari agar dapat di tik.</p> <p>Siswa langsung melempar bola kepada pelari yang akan menuju base dan mengenai pelari tersebut.</p>	<p>Indikator Fielder (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <p>Siswa tidak melempar kepada temannya yang sedang berada berjaga di base yang akan dituju oleh lawan.</p> <p>Siswa melempar bola kepada temannya yang jauh dengan pelari sehingga sulit untuk mengtik pelari.</p> <p>Siswa tidak melempar bola langsung kepada pelari sehingga pelari tersebut dapat menuju base.</p>
---	--

Skill Execution (Melaksanakan keterampilan)

Keterangan penilaian	
<p>E = Effective (efektif)</p> <p>Indikator Pitchers (Pelambung Bola Tengah)</p> <p>Siswa melempar bola pada pemukul secara akurat dan tepat.</p> <p>Siswa melempar bola pada pemukul sesuai permintaan pemukul.</p> <p>Siswa melempar bola pada pemukul tidak terburu-buru agar mudah di terima oleh temannya.</p> <p>Indikator Fielder (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <p>Siswa melempar bola pada temannya secara akurat dan tepat.</p>	<p>IE = Ineffective (tidak efektif)</p> <p>Indikator Pitchers (Pelambung Bola Tengah)</p> <p>Siswa melempar bola pada pemukul secara asal-asalan.</p> <p>Siswa melempar bola pada pemukul tidak sesuai permintaan pemukul.</p> <p>Siswa melempar bola pada pemukul terburu-buru sehingga mempersulit pemukul untuk menerima bola lemparannya.</p> <p>Indikator Fielder (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <p>Siswa melempar bola pada temannya</p>

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<p>Siswa melempar bola pada teman yang terdekat dengan lawan.</p> <p>Siswa melempar bola pada temannya tidak terburu-buru agar mudah di terima oleh temannya.</p>	<p>secara asal-asalan.</p> <p>Siswa melempar bola pada teman yang jauh dari lawan.</p> <p>Siswa melempar bola pada temannya terburu-buru sehingga mempersulit temannya untuk menerima bola lemparannya.</p>
---	---

Base (Tempat hinggap bagi seorang pemain)

Keterangan penilaian	
<p>A = Appropriate (sesuai)</p> <p>Siswa penjaga berlari menuju base yang akan dituju oleh pemain penyerang agar dapat mengtik siswa tersebut.</p> <p>Siswa penjaga melemparkan bola pada teman satu teamnya yang berada di base yang akan dituju oleh team penyerang dan penjaga base dapat menangkap lemparan bola dari temannya agar bisa membakar penyerang yang akan menuju base.</p> <p>Siswa pemukul yang berada di base membawa poin.</p>	<p>IA = Inappropriate (tidak sesuai)</p> <p>Siswa penjaga tidak dapat berlari menuju base yang akan dituju oleh pemain penyerang.</p> <p>Siswa penjaga melemparkan bola pada teman satu teamnya yang berada di base yang akan dituju oleh team penyerang dan penjaga base tidak dapat menangkap lemparan bola dari temannya.</p> <p>Siswa yang berada di base tidak membawa poin.</p>

a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto-foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b. Catatan dan Lapangan

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (Teaching Game For Understanding) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, feedback yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Gambar 3.5
Format Catatan Lapangan

Catatan Lapangan	
Siklus	:
Hari/Tanggal	:
Waktu	:
Pengajar	:
<div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div>	
Observer	

D. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

1. Sumber data: yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Cigondewah 3 kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung.

Muhamad Iqbal, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGFU (*Teaching Game For Understanding*) PADA PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PENTAHAPAN PEMBELAJARAN CLOSED - OPEN SKILL

universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Jenis data: jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik pengumpulan data: data hasil belajar di ambil dengan memberikan tes berupa pembelajaran modifikasi permainan kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

E. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan peneliti ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

1. Keterlibatan dalam permainan = $\frac{\text{jumlah keputusan tepat yang dibuat} + \text{jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat} + \text{jumlah melakukan keterampilan efektif} + \text{jumlah melakukan keterampilan tidak efektif} + \text{jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari}}{\text{jumlah keputusan tepat yang dibuat} + \text{jumlah keputusan yang tidak tepat yang dibuat}}$
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = $\frac{\text{Jumlah melakukan keterampilan efektif}}{\text{Jumlah melakukan keterampilan efektif} + \text{jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif}}$
3. Keputusan yang diambil (DMI) = $\frac{\text{Jumlah keputusan tepat yang dibuat}}{\text{Jumlah keputusan tepat yang dibuat} + \text{jumlah keputusan yang tidak tepat yang dibuat}}$
4. Tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari atau (Base) = $\frac{\text{Jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari yang sesuai}}{\text{Jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari yang sesuai} + \text{jumlah tempat hinggap seorang pemukul atau pelari yang tidak sesuai}}$

5. Nilai Performance Siswa = $[DMI + SEI + BASE] : 3$ (jumlah komponen yang digunakan).

6. Nilai Akhir $\frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$

(Mitchel dkk, 2013, hlm. 52)

Penulisan menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan melempar, menangkap, dan memukul.